Retrospectiva Street Fighter IV: O Retorno do Legado

intro

A sub série *Street Fighter III*, a continuação do lendário *Street Fighter II*, por mais que tenha qualidades e que possua o reconhecimento das mesmas, falhou em conquistar o público em sua época. Como consequência, a série entrou em estado suspenso por vários anos. E só faria o seu retorno 9 anos depois do lançamento da última versão de *Street III*, na forma de *Street Fighter IV*. Então quais foram os fatores que fizeram essa série retornar? Que qualidades o jogo possui? E ele foi capaz de trazer a boa imagem para a série que *Street II* e *Alpha* deram? Esse vídeo existe para isso, sejam muito bem vindos à minha ***retrospectiva Street Fighter IV***.

Depois de *Street Fighter III* (desenvolvimento de SF IV)

Como já mencionado, a sub-série *Street Fighter III* não teve um bom desempenho comercial. Números exatos para as três versões combinadas não são conhecidos, publicamente, com antigos funcionários tanto da Capcom Japão quanto Capcom Estados Unidos relatando números entre 1 mil e 10 mil unidades, números muito baixos para um jogo que custou 8 bilhões de ienes (a fonte não especificou se esse valor foi contemporâneo ou convertido para a inflação atual). Esse ocorrido em paralelo ao sucesso de jogos de ação e aventura em gráficos e jogabilidade 3D da empresa na segunda metade dos anos 1990 e no início dos anos 2000, como Resident Evil, Devil May Cry (Resident Evil com espada), Dino Crisis (Resident Evil com dinossauro) e Onimusha (Resident Evil com samurais), colocou a série e também outras franquias de jogos de luta da empresa em hiato. Houve ***Street Fighter Anniversary Collection***, que era uma coletânea para o Playstation 2 e Xbox de *3rd Strike* com *Hyper Street II*, e ***Alpha Anthology***, que continha algumas versões da sub série *Alpha*. Mas ainda assim não eram jogos completamente novos, e para complicar nenhum dos dois venderam nem 1 milhão de unidades, então naquele ponto o futuro da franquia era incerto.
Uma figura importante para o retorno da série foi o produtor **Yoshinori Ono**. Ono entrou para a Capcom através de *Final Fight*, um jogo que ele gostava de jogar no tempo livre. Originalmente ele tinha uma aspiração de se tornar músico, e de certa forma conseguiu, trabalhando como produtor musical, compositor, programador e gerente de som em seus primeiros jogos dentro da companhia. Gradualmente foram dados a ele posições ligadas a gerenciamento, e assim se tornou um produtor. Enquanto trabalhava na série *Onimusha*, muitos fãs da série o perguntavam frequentemente quando sairia um novo *Street Fighter*, e foi assim que impulsionou o desejo dentro da Capcom de trazer um novo título. A resposta inicial do alto escalão da companhia foi um ‘não’ muito sólido, devido ao fracasso comercial da sub série *Street III* e de outros jogos de luta como *Marvel vs. Capcom 2*, *Capcom Fighting Evolution* e da série *Capcom vs. SNK*. Como uma possível solução, ele ainda

considerou mudar o gênero do próximo jogo para um jogo de estratégia em turnos, mas que não foi para frente. Eventualmente ele conseguiu convencer **Keiji Inafune**, o então chefe dele e responsável pela divisão de Desenvolvimento e Pesquisa na Capcom, a começar um jogo novo, em parte por conta dessa pequena demanda e pela boa recepção do porte de *Street II Turbo* para a Xbox Live Arcade.

Nesse ponto também, por mais que o mercado de fliperamas no ocidente tenha sido extinto praticamente, um novo cenário surgiu, que foi os consoles domésticos com multiplayer online. Já existia um início na sexta geração com o Xbox original e o Playstation 2, mas foi na sétima geração de consoles com o Playstation 3 e o Xbox 360 que o multiplayer online emplacou de forma concreta em outras regiões além dos Estados Unidos e do Japão.

Porém, quando a produção do jogo começou, muitos dos desenvolvedores que possuíam o conhecimento necessário para trabalhar em um jogo de luta já deixaram a empresa. Então a Capcom decidiu trabalhar em colaboração com o estúdios **Dimps**, fundado por **Takashi Nishiyama**, o diretor do primeiro *Street Fighter*. Ao invés terceirizar o desenvolvimento do jogo por completo para o estúdio, a Capcom fez um acordo de co-produção, onde ela ainda seria dona da propriedade intelectual, realizaria a publicação e distribuição e teria o controle artístico e criativo do projeto, enquanto que a Dimps ficaria responsável pela parte técnica do jogo.

Ao invés de continuar de onde *Street III* parou, o novo jogo seria uma celebração do legado da série, até aquele ponto apelidado de '*Street Fighter Anniversary*'. Mas assim como *Street Alpha*, o pessoal na Capcom Estados Unidos achou que o mercado americano não abraçaria o jogo novo a menos que ele fosse vendido como uma continuação formal, assim *Street Anniversary* se tornou *Street Fighter IV*. Com essa mudança, o designer de personagens **Daigo Ikeno** foi forçado a criar um conjunto de personagens novos com um tempo limitado.

Lançado primeira para os fliperamas no Japão em julho de 2008, e depois nos Estados Unidos em agosto do mesmo ano, eventualmente *Street Fighter IV* foi lançado para os consoles domésticos de sétima geração em fevereiro de 2009 e mais tarde para o PC voa o extinto Games for Windows Live em agosto do mesmo ano.

SFIV

Elenco

O elenco original de *Street Fighter IV* é composto pelos 8 personagens originais de *Street Fighter II* mais os 4 chefes que depois se tornaram jogáveis em *Champion Edition* e 4 novatos: Abel, Crimson Viper, El Fuerte e Rufus.

O chefe final e injogável dessa vez é Seth, um andróide capaz de executar golpes dos personagens de *Street II*. Também como chefes secretos têm Akuma, personagem clássico de *Super Turbo*, e Gouken, o mestre de Ryu e Ken fazendo sua estreia como lutador.

As versões domésticas do jogo, além de trazerem o chefe e os personagens secretos, ainda trouxeram personagens Gen de *Street I*; Cammy e Fei Long de *Super II*; Dan, Rose e Sakura de *Street Alpha*, todos eles são desbloqueados ao terminar o modo arcade com certos personagens.

O curioso é que nenhum personagem da sub série *III* foi incluído, pelo menos no elenco da versão original. Não existem fontes que corroboram com essa abordagem, mas uma possibilidade é por conta do desempenho comercial ruim da subsérie, e não pela qualidade dos personagens.

Comentando um panorama geral dos **veteranos**, todos eles possuem o visual clássico, majoritariamente inspirado em *Street II*, sem modificações radicais ou agressivas, tanto em design quanto em jogabilidade. A transição dos sprites 2D para os modelos tridimensionais foram muito bem feitas, e dessa vez o tapa olho de Sagat se mantém no olho certo, mas por motivos de jogabilidade a garra de Vega se altera conforme os lados são trocados.

Como dito anteriormente, os **novatos** foram criados em um prazo de tempo apertado, por isso eles compartilham de certos arquétipos já conhecidos, como El Fuerte ser um lutador de luta livre, Abel ser um lutador de curta distância e Rufus ser um praticante de Kung Fu. No aspecto estético, eles não parecem tão inspirados, por se encaixarem nos arquétipos que alguns personagens anteriores, mas ao menos possuem um esquema de cores bem próprio. Em termos de jogabilidade, ainda que realizem ações semelhantes aos personagens clássicos, pelo menos essas ações são bem características deles, o clássico "é que nem que igual, só que diferente".

É um elenco sólido, que se apoia em nostalgia por trazer todos os personagens originais de *Street II*, também se apoia em fanservice por trazer personagens populares como Cammy, Fei Long e Akuma, além de finalmente tornar Gouken um personagem jogável, mas claro sem deixar de trazer personagens novos.

Design

Os **cenários**, assim como os personagens, também deixaram de ser apenas pixel arte, e dessa vez um ambiente tridimensional com pedestres reagindo de forma relativamente dinâmica às batalhas. Diferente dos jogos anteriores, onde cada cenário era referente a um personagem, aqui isso foi abandonado e eles estão mais atrelados a parte do globo a qual pertencem.

A **trilha sonora** foi composta inteiramente por um único indivíduo, **Hideyuki Fukasawa**. Ele deu temas originais para cada cenário, que conseguem transmitir bem a atmosfera dos locais. Para os personagens veteranos, Fukasawa criou um remix novo dos temas desses personagens vindos da sub série II ou de *Alpha 2*, e ainda que nem todos sejam tão bons quanto os originais, é inegável que são belos remixes. Os temas dos personagens novos são temas criados por ele e ainda que não sejam tão icônicos como são os temas dos veteranos, eles conseguem passar a personalidade desses personagens através do ritmo.

É o primeiro jogo da série onde os personagens possuem 2 vozes: a original em japonês; e uma dublagem em inglês. No começo, é possível apenas alterar a voz de todo o elenco para inglês ou japonês, mas depois de terminar o modo arcade pela primeira vez, é possível escolher quais personagens falam quais idiomas.

Jogabilidade

Street IV reaproveitou várias coisas dos seus antecessores. De Super Turbo, reaproveitou a característica de que cada personagem possui apenas um único **super combo**, com o seu próprio comando de execução e que custa a barra de super completa. São tranquilos de executar, mas não se aproveitam das novas tecnologias aplicadas, nem causam tanto dano

ou são esteticamente interessantes, principalmente se comparados a outro tipo de especial novo, mas já chegarei lá.
Da sub série *Alpha*, cada personagem é capaz de realizar uma **provocação**, basta apertar soco híper + chute híper, o esquema da sub série III. Diferente da sub série III, as provocações não interferem no jogo, apenas no meta jogo.
De *3rd Strike*, trouxe de volta o **dash**, reaproveitou o comando de **agarrão** para os personagens, onde é necessário apertar soco leve + chute leve. Também reaproveitou os **especiais EX**, que antes custavam um segmento não muito claro da barra de super art, agora custam 1 quarto da barra de super, bastando utilizar o comando do especial + um ataque extra.
Também retorna a mecânica de **contusão**, mas tal qual a sub série *II* e a sub série *Alpha*, a barra em si é invisível ao olho nu.
Além do retorno dessas mecânicas, novas foram trazidas para a série. A primeira delas é o **Focus Attack**, ou **Saving Attack** como é conhecido na versão japonesa. A execução dele é simples, bastando apertar os dois ataques médios do personagem. O conceito é semelhante ao Parry, mas a diferença entre os dois é que o Parry é exclusivamente defensivo, enquanto que o Focus Attack é capaz de absorver apenas um único acerto, e logo em seguida realizar um contra-ataque.
Ele possui três níveis de carga: o nível 1, apenas apertar os dois botões provoca um ataque rápido, e se usado contra um oponente que estiver atacando, provoca um desmaio que pode ser sucedida a novos ataques; o nível 2, que deve ser carregado por 1 segundo aproximadamente, nesse nível, o ataque consegue absorver um acerto, e independentemente do estado do oponente, se acertado irá provocar também um desmaio; e finalmente o nível 3, que deve ser carregado totalmente (um pouco mais que 1 segundo) irá provocar um ataque que atravessa a defesa do oponente e provoca um desmaio. Para não ser uma mecânica nova quebrada, todo personagem possui um golpe especial que atravessa o Focus Attack, e para evitar que o jogador sofra uma ofensiva dele quando estiver se levantando do chão, se ele utilizar um ataque reversal qualquer também passará pela barreira do Focus Attack. No geral ele é útil contra ataques normais de um único acerto do oponente, e podem ajudar o jogador a virar uma situação.
De forma similar, também possui o **EX Focus**. Ao executar um movimento que seja cancelável, o jogador pode, ao custo de 2 segmentos da barra de super, executar um focus attack. Não é muito útil em si, porque raramente o focus irá conectar com o golpe. A vantagem é que nesse estado de EX Focus, o jogador pode cancelar a animação mais uma vez para realizar um dash, e se colocar o oponente no ar, é possível executar um combo malabarista, fácil de entender, porém difícil de mestrar.
Além da barra de super padrão, o jogo traz a **barra de revanche**. Diferente da barra de super, que enche com ações ofensivas, a barra de revanche é preenchida sempre que o jogador receber dano, assim funciona como de fato uma mecânica de revanche, de reviravolta, e também diferente da barra de super que é multi funcional, a barra de revanche só serve para uma coisa: a execução de **Ultra Combos**. Eles drenam a barra de revanche, e causam dano proporcional à quantidade de barra usada, sendo o dano máximo causado quando o Ultra Combo usa a barra toda preenchida. Os ultra combos utilizam a vantagem do jogo ser totalmente criado em gráficos tridimensionais. Como os personagens não são mais imagens planas na tela, agora é possível fechar a câmera bem próximo dos personagens durante esses golpes, mostrando ângulos e expressões faciais muito mais únicas, dando a esses ataques uma pegada muito cinematográfica, o que faz com que

esses golpes tenham um impacto visual e em jogabilidade muito grande. No geral, todos eles são muito satisfatórios de executar em meio a batalha.

Modos

O lançamento original possui alguns modos, além do padrão. Ao completar esses modos, o jogador desbloqueia paleta de cores dos personagens jogados, provocações extras para usar e títulos para colocar no perfil online.

Modo Arcade

O **modo arcade** possui 8 oponentes, os 6 primeiros aleatórios, o sétimo é um rival, relativo a cada personagem. Similar a sub série Alpha, quando o jogador chega ao **rival** ocorre uma interação entre os dois personagens, mas aqui dessa vez essa interação é mostrada através de uma cinemática renderizada em tempo real. Os textos não são os mais elaborados já vistos, mas esse novo formato dá um salto muito grande em mostrar a relação desses personagens, no caso a relação de rivalidade.

Depois de derrotar o rival, é a vez do **chefe final**, Seth, sendo o mesmo para todos os personagens. Na primeira rodada, Seth é bem tranquilo, utilizando apenas de golpes normais, agarrões e focus attacks para atacar o jogador. Com ele derrotado, nas rodadas seguintes o bicho pega, ele começará a abusar de especiais, beirando o insuportável porque ele possui ferramentas de longa e curta distância, além de habilidades que aumentam e reduzem essa distância com o jogador, sem contar que agora também utilizará de especiais EX e o seu Ultra Combo. Felizmente ele não chega a ser quebrado, visto que nas versões de console ele é jogável, apenas bem irritante e moderado de lidar.

Derrotando Seth, caso o jogador cumpra certos requisitos, ele pode enfrentar como **chefes secretos** Akuma ou Gouken. Akuma é muito mais ofensivo e causa muito dano, em compensação possui pouca vida. Já Gouken tem uma postura mais adaptativa, possui mais vida e habilidades defensivas fortes as quais o jogador deve ficar atento.

Com a batalha bônus concluída ou evitada, o jogo exibe o encerramento de personagem e encerra o modo arcade.

Street IV foi o primeiro a trazer **prólogos e encerramentos** totalmente animados, diferente dos jogos anteriores que eram compostos por imagens estáticas ou animações com os sprites do jogo. Essas animações trazem um pouco da história dos personagens, mostrando as motivações de cada um deles para participar do torneio e as resoluções seguintes às participações deles no torneio. A qualidade das animações é muito boa, produzidas pelo estúdio de animação Studio 4º C (Studio Yondo Shi), mas para alguns podem gerar uma desarmonia entre os modelos 3D dos personagens em jogo com traços animados desses prólogos e encerramentos. Pessoalmente eu encaro esses dois estilos de boa. Quando terminado, os prólogos e encerramentos ficam disponíveis na galeria.

Modo Desafios

O modo desafios exige que o jogador execute os comandos em tela. De certa forma, é o tutorial de cada personagem, já que esse modo requer que os golpes únicos, os especiais e os combos sejam executados. Os primeiros níveis são relativamente tranquilos, dependendo do personagem, mas nos níveis mais altos, a coisa fica feia. É um modo muito

difícil de ter totalmente concluído, mas é ótimo para introduzir cada personagem aos jogadores.

Time Attack

O modo Time Attack faz com que o jogador enfrente uma série de oponentes com o mesmo tempo, e ao derrotar cada oponente realizando certos golpes garante um bônus de segundos extras. É interessante para ajudar o jogador a mestrar táticas que nocauteam o oponente rápido, mas que pode ser muito frustrante se o jogador não tiver experiência.

Survival

O modo Survival também coloca o jogador para enfrentar uma série de oponentes, mas dessa vez com a mesma quantidade de vida, e dependendo de como o jogador finaliza seu adversário, um bônus de vida é concedido. De certa forma esse modo trabalha as habilidades defensivas do jogador, já que a ideia é minimizar o dano de uma partida para a outra.

Modo Online

Como foi um jogo que estreou na sétima geração de consoles, *Street IV* trouxe o modo online nas suas versões de console.

Apesar de hoje ser praticamente impossível conseguir jogar esse jogo online, devido a sua qualidade de conexão mais primitiva, principalmente se comparada com o que se tem hoje em dia, para a época de seu lançamento, *Street IV* tinha um modo online decente, principalmente se parear dois jogadores em locais próximos.

Nas partidas ranqueadas, o sistema funciona separando o ranking do jogador por personagem, onde cada nível é determinado por uma quantidade de pontos que o jogador obtém jogando com aquele personagem. Esse esquema é bom porque permite que um jogador que tenha um personagem principal com nível alto enfrente jogadores mais inexperientes com outro personagem que não é tão habilidoso, ao invés de forçá-lo a enfrentar um oponente de nível similar.

Conclusão

É um consenso que *Street IV* foi muito bem sucedido em sua proposta. Conseguiu resgatar a popularidade da série *Street Fighter* de um jeito muito parecido com o que *Street II* fez com a franquia. Retornou com o elenco que fez o grande público criar um carinho pela série, além de outros personagens muito populares junto com alguns novos personagens que não necessariamente tinham tanto carisma quanto os veteranos, mas que combinavam com a cara renovadora que o jogo queria trazer. Atualizou a tecnologia gráfica para o tridimensional, o que permitiu uma apresentação mais moderna. Ao mesmo tempo que manteve a jogabilidade 2D como nos jogos anteriores. E talvez o principal para a sétima geração de consoles, incorporou o modo online de uma forma boa para o seu período, ainda que tenha envelhecido.

Essas qualidades culminaram em um desempenho comercial muito bom para o retorno. Ao final de 2009, *Street IV* tinha vendido números próximos a 2 milhões e 700 mil unidades, e

durante toda a sua vida a versão original vendeu 3 milhões e 500 mil unidades, um número excelente e que não era atingido pela franquia desde *Street II*.
E depois desse sucesso, a Capcom decidiu apostar de novo em jogos de luta, formando uma nova era de jogos 2D.
Óbvio que a versão original, lançada em 2009 para o Xbox 360 e o Playstation 3, hoje é considerada bem primitiva, já que o jogo passou por diversas revisões, mas elas são assunto para outro vídeo.